

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perilaku Anak

a. Definisi Perilaku anak

Perilaku adalah seluruh kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung dari suatu pihak. Perilaku adalah stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam diri seseorang Perilaku adalah suatu respon, yang terdiri dari respons motorik, respon fisiologi, respons kognitif dan respons afektif. Respons motorik misalnya berbicara, berjalan dan lain-lain. Respon fisiologi misalnya reaksi hormonal. Respon kognitif misalnya suatu pernyataan yang muncul dalam pikiran. Sedangkan respons afektif misalnya rasa benci, kecewa dan marah. (Novita & Franciska,2011).

Notoatmodjo (2014), menjelaskan bahwa perilaku adalah suatu bentuk reaksi dan respon dari manusia itu sendiri terhadap lingkungannya. Sehingga pada dasarnya perilaku merupakan tindakan atau aktivitas yang dilakukan dari manusia itu sendiri. Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2014), perilaku terjadi karena proses dari stimulus atau rangsangan organisme.

Menurut Buss dan Perry dalam Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015), perilaku agresif ialah suatu keinginan untuk menyakiti orang lain yang diakibatkan oleh perasaan bencinya pada seseorang untuk tujuan yang

ingin dicapai. Faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak adalah kebiasaan dalam bermain *video game* yang bergenre kekerasan. Agresi adalah perilaku verbal atau fisik yang bertujuan merugikan seseorang atau menyakiti seseorang, misalnya menendang, mengancam, menghina, berkata kasar dan sebagainya (Myeres 2012 dalam Siregar, 2015).

Salah satu media yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah *video game*. Dengan frekuensi bermain *video game* secara terus-menerus dapat menyebabkan pikiran, perasaan dan perilaku agresif. Karena dalam memainkan *video game* melibatkan partisipan lain dibandingkan media lainnya seperti menonton televisi yang ada unsur kekerasan. Dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena memainkan *video games* melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya Siregar (2015).

b. Bentuk-bentuk perubahan perilaku

Menurut *World Health Organization* (WHO) dalam Notoadmodjo (2014), bentuk-bentuk perubahan perilaku dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Perubahan Alamiah (*Natural Change*)

Perubahan yang terjadi secara sendirinya karena ingin menyesuaikan dengan lingkungannya.

2) Perubahan Terencana (*Planned Change*)

Perubahan perilaku yang sudah direncanakan individu itu sendiri

3) Kesiediaan Untuk Berubah (*Readines to Change*)

Perubahan yang terjadi apabila ada inovasi ataupun pembangunan di dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan Notoatmodjo menjelaskan perilaku dapat dibedakan menjadi dua dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus.

Dilihat dari bentuk respon terhadap rangsangan/stimulus maka dibedakan menjadi dua perilaku yaitu:

1) Perilaku Tertutup (*cover behavior*)

Respons dan reaksi pada stimulus ini masih terbatas pada perhatian dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Bentuk lainnya adalah sikap, yaitu penilaian terhadap objek

2) Perilaku Terbuka (*overt behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk suatu tindakan nyata. Respons tersebut sudah jelas dan dapat diamati atau dilihat orang lain dalam bentuk tindakan atau praktik.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

Perilaku seseorang dapat dipengaruhi beberapa faktor yaitu (Sunaryo,2004).

1) Faktor genetik atau faktor individu

Merupakan faktor suatu modal atau konsep dasar dalam kelanjutan perkembangan perilaku. Faktor ini berasal dari dalam diri sendiri atau genetik yang ada dalam individu itu sendiri. Faktor genetik yaitu jenis keturunan, jenis kelamin, sifat fisik, sifat kepribadian, bakat pembawaan dan intelegensi.

2) Faktor eksogen atau faktor dari luar individu

Merupakan faktor dari luar individu yang berpengaruh terbentuknya suatu perilaku individu yaitu faktor lingkungan, agama, sosial ekonomi, kebudayaan, pendidikan.

2. *Video Game*

a. Definisi *Video game*

Menurut Tedjasaputra dalam Mahalayati (2012), menyatakan bermain adalah kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus atau berulang lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan.

Video game adalah permainan yang dimainkan dari perangkat audiovisual yang dapat didasarkan pada sebuah cerita (Esposito, 2005.) *Video game* adalah jenis permainan audio visual interaktif yang memiliki tujuan untuk menghibur dan merupakan suatu penerapan pada mesin teknologi komputer (Naktin,2006).

b. Macam-macam Games

Video games diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Kategori-kategori tersebut ditentukan berdasarkan cara bermain *video games* tersebut Anneahira (2014).

1) *Games Aksi*

Genre ini merupakan game yang paling populer. Jenis *game* ini membutuhkan kemampuan reflek pemain dan *timing* yang tepat. Salah satu subgenre yang paling populer adalah *First Person Shooter*. *Games* jenis ini memerlukan kecepatan berpikir. Dalam bermain *game* ini seolah-olah berada dalam suasana dalam

permainan. Contoh *game* ini adalah *Half Life*, *Crysis*, *Call of duty: Modern Warfare* dan lain sebagainya.

2) *Game Aksi – Petualangan*

Genre game ini memadukan *game play* aksi dan petualangan. Pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, menyebrangi sungai dan lain sebagainya. Contoh *game* ini seperti *Tom Clancy's*, *Splinter Cell*, *Hitman*, *Tomb Rider* dan lain sebagainya.

3) *Game stimulasi, Konstruksi dan Management*

Permainan *game* ini yaitu melakukan pembangunan, berekspansi dan mengatur komunitas fisik atau proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas. Contohnya *the sims* dan *Spore*.

4) *Role Playing Games*

Permainan ini memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring naik level dalam permainan, karakterpun akan berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya dan masih banyak lagi. Contoh *game* ini seperti *Fallout*, *Fantasy* dan *World of Warcraft*.

5) *Strategi*

Game strategi dibedakan menjadi dua yaitu *Turn Based Strategi* dan *Real Time Strategy*. Contoh *game* ini adalah *Age of Empires*, *Rise of Nations* dan lain sebagainya.

6) Balapan

Pemain memilih kendaraan sendiri. Permainan ini hanya mempunyai satu tujuan yaitu mencapi garis finis terlebih dahulu. Contohnya *Need For Speed*.

7) Olahraga

Genre ini membawa olahraga ke konsol komputer. Contoh *game genre* ini seperti *Federation of International Football Association (FIFA)*, *PES*, *NBA*, *Winning Eleven* dan lain sebagainya.

8) *Puzzle*

Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna, perhitungan matematika, menyusun balok dan lain-lain.

c. Dampak Negatif *Video Game*

Menurut Christopher & Rosyida (2017), ada beberapa dampak dan efek negatif bermain *video game* yaitu:

1) Masalah Kesehatan

Anak-anak yang menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *video game* lebih dari dua jam sehari di depan televisi atau permainan *video* mungkin menderita obesitas masa kecil. Selain itu, penelitian di Universitas Texas di Dallas mendapatkan bahwa kecanduan dari bermain *video game* menyebabkan masalah medis seperti sakit punggung, sakit kepala, kelelahan mata dan sindrom karpal (rasa sakit yang dirasakan anak di pergelangan tangan, bahu dan siku).

- 2) Situs *Ontel Gamer Anonymous* mencatat bahwa *game* dapat berdampak negatif terhadap kehidupan anak jika dia hanya ingin membicarakan permainan *video*, berbohong untuk menutupi jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain, dan berdebat dengan orang tua mengenai permainannya yang berlebihan.
- 3) Meningkatnya Agresi

Permainan *video game* yang menampilkan tindakan kekerasan dapat menyebabkan pemain yang kecanduan tidak peka terhadap kekerasan tersebut. Pemain yang menjadi asyik dalam permainan *video* bergaya penembak orang pertama, misalnya, mungkin mengadopsi pandangan terpisah tentang masyarakat atau mengembangkan pemikiran dan kecenderungan agresif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015), kurang dari separuh responden memiliki perilaku agresif yaitu sebanyak 33 orang responden. Dari 90,9% memiliki perilaku agresif dan dari responden mengatakan menggunakan kata kasar dan berkata kotor jika sedang marah, dan responden 84,8% mengakui akan menggunakan kekerasan fisik seperti memukul saat mengalami perselisihan dengan temannya.

Menurut Oktiani *et al* (2015), *game* yang menggunakan tindakan kekerasan akan dapat mempengaruhi otak serta dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan pengendalian emosi anak. Dari penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat bahwa *game* yang mengandung tindakan kekerasan menyebabkan reaksi negatif

pada otak, karena pada saat bermain *game* dengan tindakan kekerasan akan terjadi pemindaian otak dengan menggunakan FMRI (*Function Magnetic Resonance Imaging*) yang terekam di otak. Dalam hal ini membuat anak mengalami perubahan di beberapa bagian yang berhubungan dengan fungsi kognitif serta pengendalian emosional mereka.

4) Penampilan Buruk

Berjam-jam bermain *video game* dapat berdampak negatif terhadap kinerja anak di sekolah jika dia sibuk dengan permainan *video*. Anak-anak kesulitan pada tingkat optimalnya karena kelelahan sejak larut malam bermain *video game*. Anak dengan kebiasaan bermain *video game* akan mengalami masalah tidur.

5) Susah untuk diajak bergerak

Ketika anak senang bermain dengan *video game*, anak akan cenderung untuk susah diajak untuk bergerak. Karena dengan menonton suatu benda yang bergerak dengan cepat dalam imajinasi anak. Tapi tubuhnya tidak digerakkan. Akibat anak sulit untuk diajak bergerak akan menimbulkan masalah kesehatan seperti kegemukan. Karena dengan malas bergerak membuat lemak dalam tubuh akan terus menumpuk sehingga terjadi peningkatan berat badan.

6) Gigih dalam melakukan hal yang diinginkannya.

Sisi buruknya ketika anak menginginkan hal yang negatif. Contohnya ingin memenangkan permainan tersebut. Namun

karena terkendala *voucher* atau *game* yang harus berbayar. Anak akan menghalalkan berbagai cara untuk mendapatkan uang demi *game* yang dimainkan.

7) Lebih senang sendiri dan bermain *game* daripada bersama teman.

Kebanyakan anak lebih senang bermain sendiri daripada bermain dengan temannya. Karena akan lebih fokus jika bermain sendiri. Akibatnya interaksi sosial anak akan berkurang.

8) Penglihatan

Penelitian yang dilakukan Putri, Aini, & Aniroh (2013), ada perubahan dari ketajaman penglihatan pada anak yang memainkan *video game* terlalu lama. Sama hal penelitian yang dilakukan Rudhiati dkk (2015) bahwa terdapat hubungan antara durasi bermain *video game* dengan ketajaman penglihatan pada Anak Usia Sekolah. (Rudhiati, Apriany, & Hardianti 2015) anak yang sering memainkan *video game* dan melihat benda yang begitu dekat dengan intensitas yang lama akan berpengaruh pada otot siliaris yang berdampak pada lensa cembung yang akibatnya akan mempengaruhi ketajaman penglihatan. Menurut Roberts dari Wetside Counseling Services dalam Warta Kesra (2012) mengungkapkan, ada empat faktor anak bisa kecanduan bermain *video game*, yaitu:

a) Sejarah kecanduan dalam keluarga

Keluarga memiliki peran yang diwariskan. Jika salah satu anggota keluarga gemar bermain *video game* di depan

seorang anak, maka anak akan mudah untuk mengikuti keluarganya yang bermain *video game*.

b) Game mengambil alih kehidupan anak

Anak lebih memilih bermain *video game* dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya.

c) Anak tidak tertarik melakukan aktivitas lain

Dalam hal ini anak melupakan kebiasaan dulu yang disukai, sehingga akan menjadi penyebab kecanduan bermain *video game* untuk memainkannya setiap hari.

d) Ingin meraih kesenangan

Jika anak sering bermain dan selalu memenangkannya, maka anak akan terus termotivasi untuk lebih sering bermain *video game*.

3. Anak Usia Prasekolah

a. Definisi usia pra sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berada pada usia 3 sampai 5 tahun. Anak pada masa ini akan mempergunakan penguasaan tubuhnya dan nantinya pada saat memulai pendidikannya. Masa ini sangat penting bagi orang tua untuk membagi waktu dan berinteraksi yang efektif (Potter dan Perry, 2009).

b. Tugas Perkembangan

1) Masa pertumbuhan

Pada masa prasekolah, pertumbuhan fisik anak khususnya berat badan mengalami peningkatan pertahunnya tara-rata 2 kg, aktivitas motorik tinggi akan tetapi kelihatan kurus. Pada masa ini tubuh sudah mencapai kematangan seperti berjalan, berlari, melompat dan lain-lain (Hidayat, 2008).

2) Perkembangan Motorik

Perkembangan dalam hal ini yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah mencakup pemanfaatan menggunakan alat untuk menggunakan suatu objek. Motorik kasar yaitu gerakan fisik yang membutuhkan koordinasi dan keseimbangan dengan menggunakan anggota tubuh (Nursalam, 2007).

3) Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah

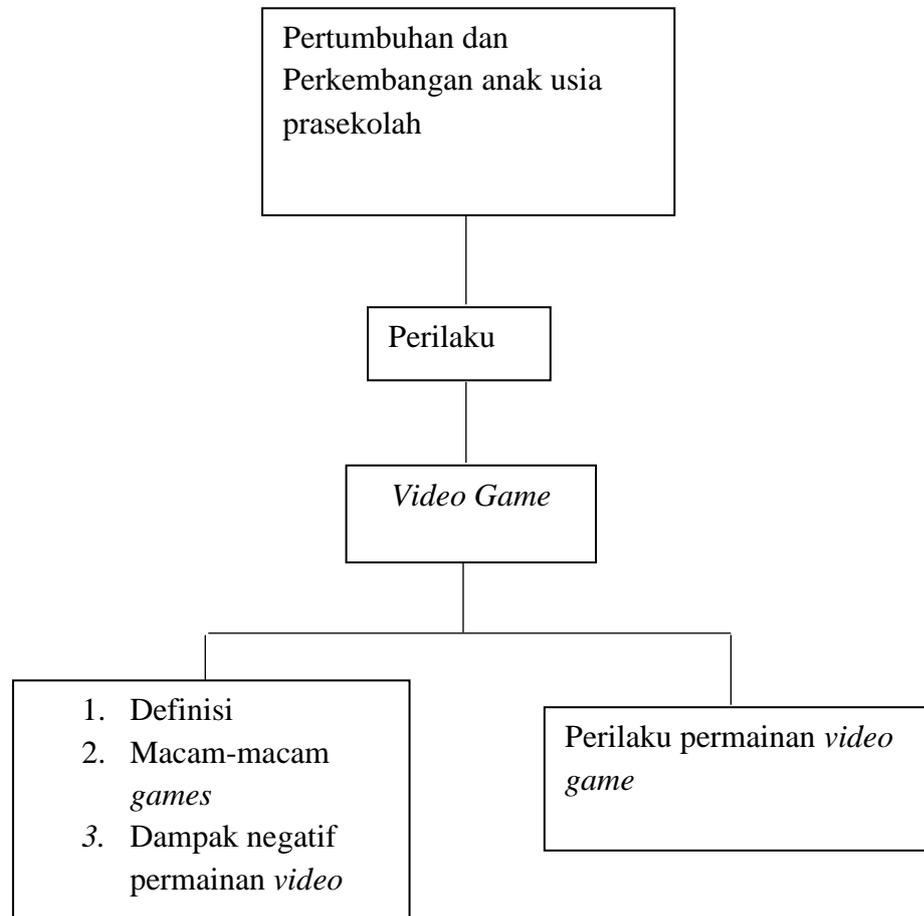
Anak sudah mampu menyebutkan hingga empat gambar, warna, menghitung dan lain-lain. Rata-rata anak usia 3 tahun mampu mengucapkan 900 kata dan berbicara terus menerus.

4) Perkembangan Adaptasi Sosial

Anak sudah bisa membuat permainan sederhana, menangis jika dimarahi, menunjukkan kecemasan jika ditinggalkan dan sudah bisa mengenali anggota keluarga (Hidayat,2008).

B. Kerangka Teori

Gambar 2.1. Kerangka Teori

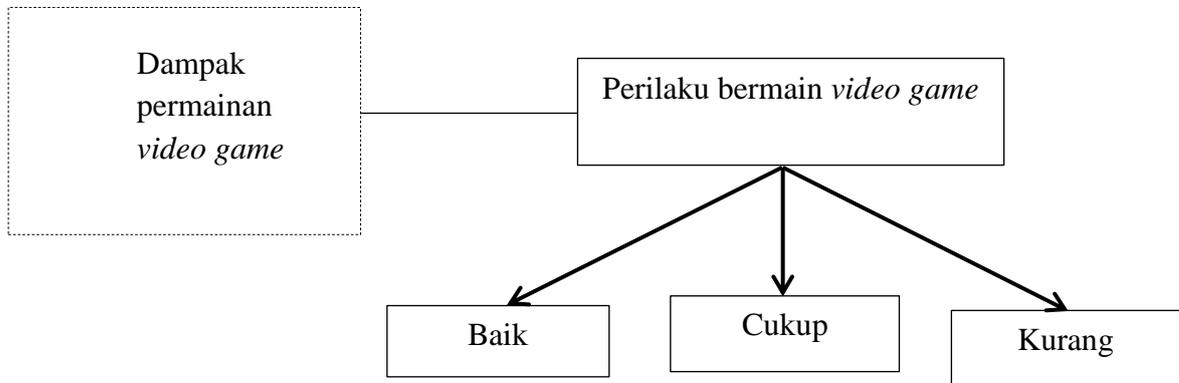


Gambar 2.1. Kerangka Teori

Sumber: Hidayat, (2008), Potter dan Perry, (2009), Warta Kesra (2012), Rudhiati, Apriany, & Hardianti (2015), Putri, Aini, & Aniroh (2013), Oktiani *et al* (2015), Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015), Christopher & Rosyida (2017), Mahalayati (2012), Siregar (2015), Notoatmodjo (2014), (Novita & Franciska,2011).

C. Kerangka Konsep

Gambar 2.2. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka konsep

Keterangan:



: tidak diteliti



: diteliti